



**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: "Steampunk" i "slapstick": o dwóch wizjach nowoczesności w najnowszym komiksie polskim

Author: Waław Forajter

Citation style: Forajter Waław. (2011). "Steampunk" i "slapstick": o dwóch wizjach nowoczesności w najnowszym komiksie polskim. W: D. Nowacki, K. Uniłowski (red.), "Dwadzieścia lat literatury polskiej 1989–2009. T. 1, cz. 2, Życie literackie po roku 1989" (S. 276-290). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Wacław Forajter

Uniwersytet Śląski

STEAMPUNK I SLAPSTICK: O DWÓCH WIZJACH NOWOCZESNOŚCI W NAJNOWSZYM KOMIKSIE POLSKIM

„[...] wypada wśród sygnałów przebierać, odróżnić ważne od nieistotnych, łuskać ziarna informacji z plew zgiełku; niekiedy wypada też wyczarowywać, siłą wyobraźni tylko, kształty sensu w poszumie jednostajnym, w jakim sens wszelki tonie i ginie bez śladu”¹.

W dzisiejszej Polsce komiks nadal bywa postrzegany jako strawa duchowa maluczkich, dzieci oraz umysłowo niepełnosprawnych. Współcześnie jednak, jak dowiódł Ryszard Kazimierz Przybylski, historią obrazkową rządzą wartości kultury popularnej, ale równocześnie korzysta ona z doświadczeń kultury wysokiej: plastyki, literatury, filmu i fotografii². To odrębna, pełnoprawna forma estetyki wizualno-werbalnej, czerpiąca i twórczo przekształcająca zdobycze wszystkich nurtów dwudziestowiecznej sztuki. Sięga, na przykład, po konwencje ekspresjonizmu, wykorzystuje sposoby przedstawienia właściwe twórcom surrealistycznym, nawiązuje do zdobyczy hiperrealizmu itd. Przykłady można mnożyć, uzupełniając listę o nazwy co najmniej kilkudziesięciu nurtów i gatunków, które przez ponad ostatnie sto lat zaludniały światy wyobraźni nowoczesnych artystów i przeciętnych konsumentów kultury. Aktualnie bowiem „Joyce i Picasso nie tylko przestali być uważani za odpychających dziwaków – stali się klasykami i wydają nam się dziś realistami. [...]”

¹ Z. Bauman: *Wśród nas, nieznajomych – czyli o obcych w (po)nowoczesnym mieście*. W: *Pisanie miasta – czytanie miasta*. Red. A. Zeidler-Janiszewska. Poznań 1997, s. 145.

² R.K. Przybylski: *Słowo i obraz w komiksie*. W: *Pogranicza i korespondencje sztuk*. Red. T. Cieślikowska i J. Sławiński. Wrocław 1980, s. 153.

współczesna sztuka, nawet nosząc dokładnie te same cechy formalne co modernizm, radykalnie zmieniła swe położenie w obrębie naszej kultury. [...] produkcja handlowa, w tym zwłaszcza produkcja ubiorów, mebli, domów czy innych artefaktów, jest dziś ściśle powiązana ze zmianami stylistyk, które wywodzą się z artystycznego eksperymentowania; nasza reklama na przykład karmi się postmodernizmem we wszelkich odmianach i bez niego jest niewyobrażalna”³.

Język dzisiejszej historii obrazkowej to w pełni ukształtowana mowa symboliczna, która posługuje się splotem „chwytów” tradycyjnych oraz środków formalnych, wiązanych z estetyką ponowoczesności, na przykład: ironią, wymierzoną „w stabilne reguły [...] komunikacji” oraz mnożeniem intertekstualnych odniesień⁴. W przeciwieństwie do eksperymentów modernistycznej awangardy stawki już nie stanowi skomplikowana, niejasna rzeczywistość, ale swobodna gra wyobraźni o wyraźnym nacechowaniu ludycznym.

Warto w tym miejscu spytać o komiksowe odpowiedniki klasycznych terminów, używanych do opisu literatury i filmu. Komiks w takiej postaci, w jakiej się go najczęściej kojarzy, nie skupia uwagi na sposobie reprezentacji i procesie opowiadania. W trakcie ponad stuletniej historii gatunku zostały bowiem wypracowane konwencjonalne środki wyrazu, dzięki którym lektura komiksu nie sprawia problemów. Mam na myśli chociażby tzw. *ligne claire*, czytelny podział na kadry i sekwencje, wykorzystywanie onomatopei, „naturalną” paletę barw czy brak ingerencji rysownika-autora w fabułę. Pod względem formalnym można zatem mówić o podobieństwie typowej historii obrazkowej do dziewiętnastowiecznej powieści realistycznej oraz „kina stylu zerowego”, filmowej „mowy codziennej” (określenia Jerzego Przyłipiaka). Aktualnie jednak, szczególnie w przypadku komiksu artystycznego, posługiwanie się tymi zabiegami ma – przede wszystkim – charakter nostalgiczny. Coraz istotniejszą rolę odgrywa zakłócanie czytelności fabuły, co przejawia

³ F. Jameson: *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*. Przeł. P. Czaplinski. W: *Postmodernizm: antologia przekładów*. Wybrał, oprac. i przedmowę opatrzył R. Nycz. Kraków 1998, s. 211.

⁴ Zob. K. Uniłowski: *Polska proza innowacyjna w perspektywie postmodernizmu: od Gombrowicza po utwory najnowsze*. Katowice 1999, s. 13–49.

się chociażby w motywacji działań postaci. Na przykład, losy protagonistów *Dwóch podróży z Federikiem Fellinim*, opowieści stworzonych w latach osiemdziesiątych XX wieku przez Milo Manarę i znanego włoskiego reżysera, określa (a)logika marzenia sennego; z kolei, postaciami Moebiusa (Jeana Girauda) rządzą anarchiczne siły kontrkulturowej halucynacji. Tryb narracyjny staje się coraz bardziej zindywidualizowany, w czym niebagatelną rolę odgrywa komiksowa „kreska”. Znaczące w tym kontekście wydają się słowa francuskiego twórcy komiksów Enkiego Bilala: „[...] rysunek powinien sprawiać problemy, przeszkadzać”⁵.

Stereotyp, przywołany w pierwszym zdaniu tekstu, niewątpliwie wiąże się z genezą *comic books*. Do utwierdzenia negatywnej opinii na temat omawianego medium z pewnością przyczyniło się także znaczenie dyskursu akademii, „urzędowo niejako zainteresowanej utrzymaniem królestwa wysokiej, elitarnej kultury przeciwstawionej otaczającemu ją filisterstwu, tandecie i kiczowi, serialom telewizyjnym i kulturze »Reader’s Digest«, oraz przekazywaniem nowicjuszom trudnych i złożonych umiejętności czytania, słuchania i patrzenia”⁶. Kompetencje te utwierdzają klasyczne teksty modernistycznej awangardy, problematyzujące język przedstawienia oraz niewyraźne odniesienie. Pod względem historycznym wiążą się one z elitarną sztuką „wysoką”, odróżnianą od sztuki popularnej, którą postrzegano jako jedną z łatwych przyjemności „szarego” tłumu o zuniformizowanym guście. Podział ten został zniesiony w radykalny sposób dopiero przez sztukę ponowoczesną, niejako programowo zacierającą granice między – wcześniej osobnymi, skrupulatnie rozdzielanymi – sferami kultury i działalności artystycznej.

Opowieści obrazkowe stanowią jeden z efektów ubocznych wczesnego etapu procesów modernizacyjnych: okresu przeobrażeń przestrzeni miasta w fantasmagoryczne Metropolis, nad którym unosiły się balony, gdzieś eksperymentował profesor Geist, po pasażach snuli się „niespieszni przechodnie”, aureola wielokrotnie spa-

⁵ Cyt. za: http://esensja.pl/magazyn/2004/10/iso/03_09_31.html (podkr. – W.F.).

⁶ F. Jameson: *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne...*, s. 192.

dała w błoto, a Fantomas knuł kolejną zemstę, w czym usiłowali mu przeszkodzić pierwsi detektywi. Jak zauważył autor pierwszej, pochodzącej z lat osiemdziesiątych XX wieku, polskiej monografii komiksu, „[...] w okresie bezpośrednio poprzedzającym narodziny i rozwój [opowieści obrazkowych – W.F.] zarysowały się bardzo wyraźnie zmiany w zakresie opowiadania literackiego. [...] wraz z rozwojem nowoczesnych metod drukarskich, czasopiśmiennictwa, a także w oparciu o ten cały zespół zmian socjologicznych, które towarzyszyły narodzinom społeczeństwa masowego XIX wieku, pojawił się nowy typ powieści, będącej powieścią odcinkową, drukowaną zazwyczaj w czasopismach, a także w wydaniach broszurowych, i kontynuującą niemal w nieskończoność przygody tych samych postaci. Najszlachetniejszą odmianę tej produkcji literackiej odnajdujemy w Europie w twórczości Aleksandra Dumasa, Eugeniusza Sue czy Févala”⁷. Powszechnie za datę wyznaczającą początki tego medium uważa się pierwszy odcinek *Żółtego Brzdąca* w amerykańskiej prasie Hearsta z 1896 roku. Ewolucja opowieści obrazkowych, która dała w efekcie współczesny komiks, zaczęła się jednak, na co zwróciło uwagę wielu historyków gatunku, od *Maksa i Morycy* Wilhelma Bunscha oraz rysunków Rudolfa Töpffera z pierwszej połowy XIX wieku, a dokładniej rzecz ujmując, z okresu romantyzmu i początków industrializacji.

Czasoprzestrzeń początków dziewiętnastowiecznej nowoczesności określa poetykę dzisiejszych historii obrazkowych, tekstów narracyjnych i utworów filmowych, nawiązujących do estetyki *steampunka*, która przenosi czytelnika w „świat alternatywny” przełomu XIX i XX wieku⁸, aluzyjnie przywołując prehistorię gatunku *science fiction*, czyli technologiczne utopie Julesa Verne’a i Herberta

⁷ K.T. Toeplitz: *Sztuka komiksu: próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Warszawa 1985, s. 157.

⁸ Przyjmuję w tekście szerokie znaczenie terminu „modernizm” i stosuję go naprzemiennie z określeniem „nowoczesność” w znaczeniu formacji kulturowej, determinującej systemy reprezentacji od *modernité* Baudelaire’a aż do lat sześćdziesiątych XX wieku (powieści Johna Bartha, Donalda Barthelme’ego i Thomasa Pynchona). Najważniejszym punktem odniesienia będzie dla mnie modernizm drugiej połowy XIX oraz początku XX wieku.

George'a Wellsa oraz konwencje powieści przygodowej, gotyckiej i *pulp fiction* z początku dwudziestego wieku. „Wszystko to, czego Juliusz Verne, H.G. Wells i sir Arthur Conan Doyle nie zdążyli wymyślić (a może nie odważyli się opublikować), dziś nadrabiają steampunkowcy. Współcześni autorzy doskonale wiedzą, że XIX-wieczne wizje przyszłości okazały się niemal całkowicie błędne – idą więc o krok dalej. Wiktoriańska winda na Księżyc? Napędzany parą cyborg? Maszyna różnicowa ze sztuczną inteligencją? Czemu nie!”⁹. Wątki, charakterystyczne dla tego typu fantastyki, bardzo popularnej w Stanach Zjednoczonych i Europie Zachodniej, pojawiły się na polskim rynku wydawniczym – między innymi – w powieściach oraz opowiadaniach Maxa Larsa *vel* Stefana Chwina (*Ludzie-skorpiony*, *Człowiek-litera*) i Andrzeja Pilipiuka (*2586 kroków*, *Zagadka Kuby Rozpruwacza*)¹⁰.

Do tej konwencji nawiązuje komiksowa seria *Pierwsza brygada* autorstwa Janusza Wyrzykowskiego (rysunek), Tobiasza Piątkowskiego i Krzysztofa Janicza (scenariusz). Jej pierwszy odcinek zatytułowany *Warszawski pacjent* został wydany w 2007 roku nakładem wydawnictwa „Kultura Gniewu”. Zwiastuny cyklu ukazały się w wirtualnym obiegu, na stronach „Retrostacji”, jako kontynuacja *Nowych przygód Stasia i Nel*. Idea przypomina klasyczną dla *steampunka* *Ligę niezwyklej gentlemanów* Alana Moore'a, gdzie w skład grupy herosów czy, jak powiedziałby Umberto Eco – „dominatorów”, wchodzi znani bohaterowie literatury przełomu wieków: kapitan Nemo, Wilhelmina Murray, Allan Quatermain, doktor Henry Jekyll oraz Hawley Griffin, „niewidzialny człowiek” z powieści Wellsa pod tym samym tytułem. Epizodycznie grupę wspomagają Dorian Gray oraz Auguste Dupin, dandys-detektyw, bohater kryminalnych opowiadań Edgara Allana Poe. Autor recenzji w internetowej witrynie „Aleja Komiksu”, Przemysław Zawrotny, pisał:

⁹ Por. <http://steampunk.republika.pl/defin01.html>

¹⁰ Bardzo obszerny katalog steampunkowych tekstów jest dostępny w polskim Internecie na stronie „Retrostacji”: <http://steampunk.republika.pl>.

Obsada doborowa, widać, że mamy do czynienia z prawdziwym dziewiętnastowiecznym dream teamem. Godne uwagi jest to, że Moore dobrał postaci tak, by tworzyły kolektyw, a ich zdolności się uzupełniały, co jest podstawową zasadą w przypadku analogicznych [...] zespołów znanych z amerykańskich komiksów. Struktura grupy może budzić skojarzenia choćby z *X-Men*, *Avengers*, a zwłaszcza z *Ligą Sprawiedliwości*, co zresztą sugeruje sam tytuł komiksu [...]. Mamy więc rezolutną przywódczynię (Mina), wynalazcę-zaopatrzeniowca (Nemo) oraz kogoś na kształt Hulka, tylko że sto lat wcześniej (Jekyll/Hyde). Nasza ekipa ma też swoją tajną bazę, którą jest oczywiście statek Nautilus¹¹.

Herosi w komiksie Moore'a zamiast trykotów noszą melniki lub cylindry, zaś rolę „magicznych” przedmiotów pełnią steampunkowe maszyny: balony, statki oraz statek podwodny bajronicznego Hindusa, wyglądający niczym przerażająca, żeliwna ośmiornica. Aliaż protagonistów usprawiedliwia nie tylko komiksowa konwencja, ale także sytuacja brytyjskiego imperium, bronionego przez „Ligę” w chwilach zagrożenia rozpadem i siłami chaosu. Ich przeciwnicy także przybywają z historii literatury: to, na przykład, demoniczni Chińczycy, profesor Moriarty – „Napoleon zbrodni”, odwieczny wróg Sherlocka Holmesa czy przybysze z Marsa (*Wojna światów* Wellsa). Obie części cyklu wprost roją się od aluzji do kultury *belle époque*, zaś ich rozszyfrowywanie stanowi dodatkowe, poza śledzeniem toku fabuły, źródło przyjemności czytelnika. Występując często w charakterze presupozycji, tworzą one „niewidzialne” wątki fabularne, które zachęcają odbiorcę do aktywności. Skłaniają go do pytań i kontynuowania fabulacji. Taki charakter ma chociażby dziwaczna, zasłaniana apaszkami, choroba Miny, która w całkowicie innym tekście, w powieści grozy z 1897 roku, została ukąszona przez Drakulę. Panna Murray (*ex-voto* Harker) posiada odwagę pierwszych sufrażystek. Świadczy o tym jej przebranie podczas jednej z misji: Mina nie waha się założyć stroju ówczesnej „kobiety upadłej”, stanąć na ulicy w wyzywającej pozie i zapalić papierosa. Z kolei, rozpustny, jak się okazuje, Griffin korzysta ze swojej nadprzyrodzonej mocy w szkole dla panien, przypominającej scenę wielu utworów wiktoriańskich.

¹¹ Zob. <http://komiks.nast.pl/artykul/3325/Liga-Niezwyklych-Dzentelmenow-1/>

Na osobną uwagę zasługuje rama pierwszej części *Ligi...* (wstępna reklama oraz posłowie rzekomego wydawcy), która – poprzez typografię – naśladuje stronicę dziewiętnastowiecznej gazety, w której drukowano powieści w odcinkach. Poza tym, na ostatniej stronie pada ironiczne wezwanie do „dziełek ze zdobytych i skolonizowanych krain całego świata”. Za pomocą komunałów doby *fin de siècle*, zostaje objaśniony moralny sens obrazkowej narracji: „[...] po pierwsze kobiety zawsze się rządzą i robią zamieszanie; po drugie, Chińczycy są mądrzy, lecz oddani złu; i wreszcie po trzecie: laudanum, zażywane w umiarkowanych dawkach, dobrze służy oczom i chroni przed kamieniami nerkowymi”. Dwa z nich, w przeciwieństwie do ostatniego, nie wymagają wyjaśnienia. Wzmianka o „laudanum” wiąże się z udokumentowanym historycznie zjawiskiem społecznym: w dziewiętnastowiecznej Anglii bardzo popularne były rzekomo lecznicze nalewki na bazie opium (np. „Konfitura Atkinsona”, „Syrop uspokajający niani Bailey”, „Spokój dziecka”, „Kordiał Godfreya”), które w aptece mogły kupić nawet osoby niepełnoletnie¹².

Odesłania do kultury modernistycznej pojawiają się również w serii *Corto Maltese* Hugo Pratta, akcja której toczy się podczas pierwszej wojny światowej. W odcinku *Etiopiki* (1977) marynarz i wagabunda, uwikłany w rozmaite perypetie, żartuje ze znajomego wojskowego, czytającego poezję Rimbauda: „Nie wiem czemu, ale sądziłem, że zawodowi angielscy oficerowie lubią tylko Kiplinga”. Aluzje do ideologii kolonialnej, której gorącym rzecznikiem był autor *Kima*, są także obecne w *Lidze...*, chociażby dzięki osobie Quattermaina, protagonisty cyklu powieściowego innego orędownika imperializmu – Henry’ego Ridera Haggarda. Poza tym bohaterowie działają na zamówienie tajnych służb brytyjskiego dominium. Nazwisko ich pracownika, tajnego agenta jej Królewskiej Mości, brzmi *Campion Bond* (*sic!*), co dowodzi, że autorzy *Ligi...* pastiszują nie tylko języki sztuki przełomu wieków, ale także włączają do gry współczesną kulturę popularną i jej herosów.

¹² R. Davenport-Hines: *Odurzeni: historia narkotyków 1500–2000*. Przeł. A. Cioch. Warszawa 2006, s. 125.

W przypadku serii polskich autorów miejsce postaci literatury zachodnioeuropejskiej zajęli protagoniści klasycznych powieści pozytywistycznych, którzy pomagają Józefowi Piłsudskiemu w walce o niepodległość Polski: Stanisław Wokulski, Staś Tarkowski, Kali oraz żołnierze „Nowej Polski” pod dowództwem Andrzeja Korczyńskiego i Jerzego Bohatyrowicza. Przejrzysty układ graficzny w żaden sposób nie komplikuje przedstawienia. Ta konwencja wynika z wyborów gatunkowych. Ma charakter analogiczny wobec chwytów dyskursu realistycznego, wykorzystywanych przez twórców powieści przygodowych, które służą, przede wszystkim, opowiadaniu zajmujących fabuł oraz przekazywaniu wiedzy¹³. Sposób operowania kadrem, uwzględniający prawa perspektywy, logiczne następstwo sekwencji oraz właściwości kreski przyjęte przez autorów *Warszawskiego pacjenta* także nie przeszkadzają w śledzeniu toku opowieści. Odróżnienie dwóch, splatających się strumieni czasowych (czas teraźniejszy – 1901; przeszłość – 1892) jest możliwe dzięki zróżnicowaniu kolorystyki poszczególnych wątków: epizody z początku dwudziestego wieku są utrzymane w szarej tonacji, konwencję retrospektywy zapowiadają natomiast odcienie sepii. Na czytelność tekstu w „dymkach” nie wpływają również, ze względu na niską frekwencyjność, elementy stylizacji na język przełomu wieków („obsesjonista”, „żurnalowe rojenia”, „Moskale”). Z kolei w zrozumieniu zapisanych cyrylicą wypowiedzi Rosjan pomaga zamieszczony na samym końcu słowniczek.

Elementami rodem ze *steampunka* są w polskiej serii – na przykład – dredy Kalego, rosyjskie balony pancerne czy samochód-amfibia. Z kolei, rosyjski generał Szut, główny prześladowca bohaterów, okazuje się cyborgiem, którego głównym przeznaczeniem jest eliminacja wrogów cara. Zawiaduje on „stoczną balonów”, tajnym obozowiskiem, przypominającym stacje kosmiczne ze współczesnych filmów SF: pełne tajemniczych rur, wąskich korytarzy i osobliwych urządzeń niczym z laboratoriów szalonych naukowców. Jak wynika ze szkiców na jednej z ostatnich stron *Warszawskiego*

¹³ Zob. P. Hamon: *Ograniczenia dyskursu realistycznego*. Przeł. Z. Jamrozik. „Pamiętnik Literacki” 1983, z. 1.

pacjenta, machiną bojową, napędzaną przez parę, będzie także słoń King – ulubieniec wielu pokoleń polskich uczniów. W przykładzie tej odmiany fantastyki zamiast trąby nosi on... ciężki karabin maszynowy. Ciekawą intertekstualną grę inicjuje napis „Г. Е. И. С. Т.” (G. E. I. s. T.) znajdujący się na budynkach „stoczni” oraz na gondolach balonów. Dopelnia ją motyw tajemniczego kawałka metalu, który ogląda Kali w trakcie nieudanego ataku na wyludnioną, rosyjską stację. Odesłanie to ma podwójny charakter: z jednej strony, stanowi aluzję do „kaworytu”, minerału o nadzwyczajnych właściwościach, o który na kartach pierwszej części *Ligi* walczą niemal wszyscy bohaterowie, z drugiej zaś – nawiązuje do wynalazku alchemika doby pozytywnej, widmowego geniusza nauk ścisłych z najpopularniejszej powieści Bolesława Prusa: metalu lżejszego od powietrza.

Dlaczego jednak odkrycia Geista nie przyczyniają się do rozwoju powszechnej szczęśliwości, a wręcz przeciwnie: zostają wykorzystane do celów militarnych? Być może odpowiedź na to pytanie stanowi dwudziestowieczne pochodzenie *steampunka*, zaś sceptycyzm wobec utopii wszelkiej maści wynika z pesymistycznych wątków historii dekad, które nastąpiły po *belle époque* – scenerii opowieści o perypetiach ikon dziewiętnastowiecznej literatury. „Wielkie narracje” dziewiętnastowiecznej nowoczesności (np. ewolucjonistyczna idea postępu cywilizacyjnego) już dawno rozplynęły się w powietrzu, a najnowsza historia ujawniła złowrogie oblicze zbyt ścisłego planowania życia społecznego oraz wiary w teleologiczność procesów modernizacyjnych. *Steampunk* okazuje się podszyty zwątpieniem w optymistyczne dyskursy cywilizacyjne. Wiara we współczesną technikę w służbie ludzi doby wiktoriańskiej, umożliwiającą im odwrócenie biegu historii, stanowi gatunkową „sztuczkę”, która pozwala tworzyć współczesne, nasycone intencją ludyczną, aneksy do kanonicznych tekstów dziewiętnastowiecznej fantastyki oraz innych utworów literackich tamtego okresu (powieść realistyczna, opowiadania kryminalne itd.).

Motyw metalu Geista na tle całości *Warszawskiego pacjenta* jest zaledwie incydentem. To bowiem produkt o wybitnie rynkowym charakterze. Jego twórcy wykorzystują potencjał dziewiętnasto-

wiecznych powieści w zaledwie minimalnym zakresie, wyłącznie na zasadzie anegdoty. Tak jest chociażby z szeregiem możliwości fabularnych, które oferuje Sienkiewiczowska powieść o afrykańskich perypetiach dwojga dzieci, splatająca dyskurs kolonialny z językiem utworów inicjacyjnych. W komiksie poznajemy Stasia i Nel już jako ludzi dorosłych, zaś Kali jest nadal wiernym sługą młodych Europejczyków. Ten młody król afrykańskiego plemienia, przedstawiony w *Pierwszej brygadzie* jako brodaty rastaman, w momencie wejścia na pancernik „Izabela”, należący do Wokulskiego, pozwala sobie na żart, który jednak w żaden sposób nie zakłóca jego roli w steampunkowej fabule, a jedynie potwierdza stereotyp. Otóż kiedy Piłsudski oraz Tarkowski dostają zaproszenie na spotkanie z właścicielem statku, Kali mówi: „A ja znowu pod pokład!”. To jedyne, przynajmniej w *Warszawskim pacjencie*, nawiązanie do skomplikowanej relacji między europejskimi „panami” i rdzennymi mieszkańcami Afryki, jaka rozwija się przez całą „młodzieżową” powieść autora *Trylogii*. W produkcie współczesnej (ponowoczesnej) kultury popularnej mogła ona przybrać nieograniczoną liczbę postaci. Wybór scenarzystów *Pierwszej brygady* jest więc znaczący. Najważniejsza pozostaje dla nich czytelność, ewidentność odesłań, zaś formuła „świata możliwego” w przypadku ich wizji ogranicza się do użycia „magicznych przedmiotów” *steampunka*: fantastycznych przedmiotów, łączących urok bibelotu z zastosowaniem gadżetu najnowszej generacji, produktu wysoko zaawansowanej techniki.

Większość aluzji do kultury przełomu wieków w polskiej serii ma charakter oczywistości, zaś do ich odczytania wystarczy lekturowa kompetencja co najwyżej „czwórkowego” licealisty. Wyjątek, który potwierdza regułę, stanowi zagadkowa współpraca Wokulskiego z japońskim arystokratą, działaczem nacjonalistycznej organizacji „Czarne Smoki”. To zasadnicza różnica między *Pierwszą brygadą* a komiksami Moore’a, gdzie sfera literackich aluzji jest dość zawikłana, a rozwiązywanie fabularnych tajemnic, odkrywanie „tożsamości” pierwszo- i drugoplanowych bohaterów może stać się dodatkową przyjemnością nie tylko pospolitego „pożeracza fabuł” (określenie Dariusza Nowackiego), ale także czytelnika „profesjo-

nalnego”. Żeby zrozumieć specyfikę tych odniesień oraz charakter gry, jaką za ich pomocą prowadzą autorzy z dziedzictwem literatury wiktoriańskiej, należy sięgnąć m.in. po *Drakulę* Stokera, powieść Wilde’a, imperialistyczne utwory Ridera Haggarda, opowieści o genialnym detektywie-kokainiście, ówczesną prasę codzienną, albumy ze sztuką secesji itd. Tego właśnie dodatkowego poziomu znaczeń brakuje w polskim komiksie, a nieliczne aluzje, zmuszające do intensywniejszego myślenia funkcjonują wyłącznie na zasadzie ornamentu, co sprawia, że komiks warszawskiego tercetu odróżnia się na niekorzyść od brytyjskiego pierwowzoru.

Komiks znamionuje jedność ikono-lingwistyczna, co oznacza, iż nie można rozpatrywać warstwy językowej w oderwaniu od przedstawień wizualnych. Co więcej, niekiedy oba elementy ulegają wymieszaniu: obraz staje się pismem, a pismo – obrazem. Nie zawsze jednak jest to regułą, zdarzają się bowiem narracje złożone przede wszystkim z rysunków. To one właśnie, upodabniając opowieść do filmu niemego, stają się nośnikami znaczeń. Tak jest w przypadku *Śmiercionośnych* Łukasza Ryłki („Kultura Gniewu” 2007), gdzie aspekt werbalny został ograniczony do minimum. W obręb zeszytu weszło pięć krótkich opowiadań, w których warstwa werbalna składa się z kilkunastu onomatopei, nazw miejsc (np. hotel, cyrk, teatr, sklep z zabawkami) oraz tekstu cyrografu, jaki przygotowuje dla diabła trzeciorzędny pisarz z kwadratowym czołem – Józef Klamka. Podstawowy dla komiksu sposób wprowadzenia słowa, czyli dialogi w „dymkach”, w tej opowieści pojawiają się zaledwie jeden raz. Można uznać ten zabieg za formę zamierzonej stylizacji, która ma ewokować początki gatunku, jak również odsyłać do mitologii modernizmu przełomu wieków (skomplikowanie charakteru relacji człowieka z rzeczywistością). Zakłóca on jednakże czytelność fabuły, powiększając ilość „miejsc niedookreślonych” w komiksowym „rebusie”.

Stworzone przez Ryłkę postaci to swoisty „gabinet osobliwości”, w skład którego weszła, między innymi, monstrialna kobieta, kiepski pisarz-kandydat na nowego Fausta, prywatny detektyw z nosem Pinokia, mały chłopiec, mszczący się za śmierć kanarka i enigma-

tyczni porywacze w strojach bohaterów komedii *dell'arte*. Wszyscy bohaterowie poruszają się po wielowymiarowym labiryncie świata (przedstawionego), którego sfery się przenikają, gdzie realizm błyskawicznie staje się fantasmagorią, a granice, oddzielające „jawę” od „snu” są całkowicie zatarte: chłopiec-mściciel na baloniku, ukradzionym z cyrku, leci na „koniec świata”, by zmierzyć się z „zabójcą” ulubionego ptaszka; właściciel sklepu z zabawkami ma konszachty ze złodziejami lalek itd. Ścieżki protagonistów się krzyżują, choć ostatnie słowo na temat zachodzących między nimi interakcji należy do czytelnika. Lektura *Śmiercionośnych* może przebiegać na co najmniej dwóch poziomach. Pierwszy z nich wiąże się z pewnymi właściwościami przyjętego trybu opowiadania oraz świata przedstawionego. Zadanie odbiorcy polega, w tym przypadku, na rozwiązywaniu zagadek implikowanych przez narrację i fabułę. Drugi wymaga od czytelnika określonych kompetencji kulturowych, a nie tylko względnej sprawności intelektualnej. To poziom odwołań międzytekstowych. Z reguły ukryte na dalszym planie, w pozornie nieznauczających detalach, nie zakłócają one przyjemności śledzenia kolejnych fabuł.

Wszystkie one składają się na synchronię, w obrębie której współistnieją wątki właściwe nie tylko nowoczesności przełomu wieków, ale również takie, które pojawiły się w sztuce romantycznej oraz w dwudziestoleciu międzywojennym. Po pierwsze, motywacja wszystkich wydarzeń ma charakter baśniowy. W tym świecie, w przeciwieństwie do konwencjonalności steampunkowych wizji, wszystko jest dozwolone. W wydarzeniach udział biorą groteskowi, zdeformowani „ludzie”, antropomorfizowane zwierzęta oraz istoty nadprzyrodzone (personifikacja śmierci, diabeł-kot), które swobodnie przekraczają granice własnej, przypisanej im przestrzeni. Po drugie, dialektyka dorosłości i dziecięcej beztroski, ujawniająca się – na przykład – w motywie chłopca, który szuka w siedzibie „kostuchy” rewanżu za śmierć ulubieńca, przypomina „uroczyście groteski” Romana Jaworskiego i Witolda Wojtkiewicza. Tak jak w modernistycznej „estetyce brzydoty” przyjęte role społeczne zostają odwrócone: dziecko, zamienione na chwilę w „dorosłego”

herosa, wyrusza w długą podróż, by przezwyciężyć kruchość istnienia. Zasadność kontekstu młodopolskiej groteski potwierdza graficzny sposób przedstawienia dziecięcej postaci: jej ciało jest zniekształcone, nieproporcjonalne, dziwaczne. „Maski” włoskiej komedii ludowej to również znany element przedstawień groteskowych, jak i motyw – przede wszystkim, w kontekście pokrewieństw z malarstwem Jamesa Ensora – chętnie przywoływany przez krytyków i historyków sztuki w odniesieniu do grafik i obrazów Wojtkiewicza. W opowieści Ryłki postaci utworów *dell'arte* zamieniają się w złodziei dziecięcych zabawek, współpracujących z właścicielem sklepu z maskotkami. Z kolei, latarnia, gdzie zamieszkuje śmierć znajduje się na „końcu świata”, na skraju otchłani, kolejnej kalki języka (tym razem: dekadencek) twórców Młodej Polski.

Następny z elementów modernistycznego światopoglądu, które wykorzystał Ryłko w *Śmiercionośnych*, stanowi motyw miasta-świata. Oczywiście, w czasie swojego ponadstuletniego istnienia kultura popularna zdążyła ten motyw zbanalizować, przenieść go w przestrzeń niepodważalnych oczywistości. Zmiany w sposobie percepcji miejskiej przestrzeni po raz pierwszy zdiagnozowała literatura, ale zostały one, przede wszystkim, upowszechnione przez kinematografię. Komiks również współuczestniczył w ewolucji sposobów postrzegania „miejsca nowoczesnego życia”. Ekspresjonistyczna wizja „miasta-potwora” pojawiła się już w prehistorii komiksowego gatunku (*Flash Gordon* i *Dick Tracy* z lat trzydziestych XX wieku). Współcześnie akcja znacznej części serii sensacyjnych również toczy się na obszarze zalanej deszczem, monumentalnej i ponurej metropolii (*Batman*, *Sin City*, *Watchmen* i in.). W omawianym przypadku ten wybór wynika nie tyle z okazjonalnego nawiązania do tradycji gatunku, co z konsekwencji artystycznej wizji. Na podobnej zasadzie w roli epizodycznych postaci pojawiają się postaci czołowych bohaterów komedii slapstickowych z okresu dwudziestolecia: w hotelowej restauracji krzyżują się drogi Charliego Chaplina i nieśmiałego okularnika, wyglądającego dokładnie jak Harold Lloyd, który zasłynął rolą w filmie *Jeszcze wyżej* (*Safety Last*) z 1923 roku, gdzie wspinał się po elewa-

cji drapacza chmur oraz wisiał na wskazówkach miejskiego zegara. To właśnie ujęcie zdobi stronę tytułową epizodu *Bomba*, w którym protagonista, kopia Lloyda, wikła się w romans z kobietą nadzwyczajnej tuszy. Do konsumpcji znajomości w hotelowym pokoju nigdy nie dojdzie – monstrum w kapeluszu, naśladując ptaka, spadnie na łóżko, doprowadzając do zawalenia się budynku. Wykorzystanie elementów poetyki wspomnianego gatunku komediowego nie stanowi jednakże podstawowego „chwytu” w komiksie krakowskiego rysownika. Wszystkie opowieści łączy motyw śmierci, zamierania, rozpadu. Dekadencka mitologia zamierania zostaje przefiltrowana przez wrażliwość „bycia-ku-śmierci” egzystencjalistów. Pokonanie śmierci i jej współnika, władcy czasu z twarzą-cyferblatem, przez chłopca ma przecież wymiar doraźny, motywowany jedynie, ironicznie tutaj potraktowaną, konwencją *happy endu*, wchodzącą m.in. w skład gatunkowego wyposażenia baśni¹⁴.

Przywołane aluzje to zaledwie drobna część intertekstualnego zaplecza *Śmiercionośnych*, jednego z komiksów, przeczących popularnej tezie, według której historie obrazkowe pozostają domeną ekspresji bezpośredniej i nie wymagają znajomości skomplikowanych kodów lektury. Utwór Ryłki, daleki od futurystyczno-pastiszowych światów *steampunka*, przekonuje, iż historię można w komiksie ciekawie opowiedzieć, wykorzystując zarówno kody „wysokiej” kultury modernistycznej, jak i języki wczesnych form kultury popularnej¹⁵. W efekcie *Śmiercionośni* mogą zadowolić zarówno „czwórkowego”, spragnionego interesującej fabuły, licealistę, jak i zawo-

¹⁴ O baśni w literaturze wczesnej fazy polskiego modernizmu pisała Anna Czabanowska-Wróbel. Zob. A. Czabanowska-Wróbel: *Baśń w literaturze Młodej Polski*. Kraków 1996.

¹⁵ Warto pamiętać, że lata dwudzieste XX wieku, a na taki czas akcji w komiksie Ryłki wskazywałaby większość przesłanek, „dopuszczały taką możliwość, aby rozwój sztuki nowoczesnej dokonywał się w aliansie z masową rozrywką”, o czym świadczą rozprawy Gilberta Seldesa na temat wodewilu oraz teksty Siegfrieda Kracauera i Waltera Benjamina o kinie, radiu, turystyce czy powieści detektywistycznej. Z kolei w dekadzie lat trzydziestych „pod wpływem ruchów totalitarnych, wojny oraz homogenizacji mediów masowych pojawiły się przesłanki, które zadecydowały o późniejszym zwycięstwie koncepcji «wielkiego podziału»”. Zob. T. Majewski: *Modernizmy i ich losy*. W zbiorze: *Rekonfiguracje modernizmu: nowoczesność i kultura popularna*. Red. nauk. T. Majewski. Warszawa 2009, s. 16–17.

dowca, który rozpozna komponenty eksperymentatorskiego komiksu oraz doceni artyzm wykonania. Złożoność sposobu narracji stanowi z kolei dowód na to, iż współczesny komiks polski nie jest przeznaczony dla infantylnych i biernych konsumentów kultury oraz powinien stanowić obiekt dociekań krytyki akademickiej.

Wacław Forajter

Steampunk and slapstick; on two visions of modernism in the latest Polish cartoon

Summary

The article raises the issue from the circle of the poetics of a contemporary Polish cartoon. The first part of the work presents selected motives of the genre history and, subsequently, formulates a hypothesis that there exist devices shaped by a modernist art and means typical of the culture of post-modernity in the latest Polish "cartoon narrations". The attitude of the authors of a contemporary cartoon is defined by not only a mercenary-ludic intention, but also the orientation on the experiment (*Śmiercionośni* by Łukasz Ryłko) and a turn towards grotesque (*Osiedle Swoboda*, *Człowiek paroovka*). "Cartoon stories" from the 2000s also "go through" the current trend on the last decade of the People's Poland and refer to the postmodern "nostalgia", making a pastiche of the existing codes of a historical nature (a modernist image of the city, an artistic and popular movie, literature, plastic arts, etc.).